

Ein Abenteuer für 3-4 Spieler der Stufe 4, kompatibel mit der 5. Edition

Farben des Verfalls – Ein Abenteuer für 3-4 Charaktere der Stufe 4

Hintergrund

Grünhafen steht im Zentrum politischer Spannungen zwischen dem Stadtrat, der Marine und der lokalen Bevölkerung. Inmitten dieser Dynamik zieht Elias Verdain, ein exzentrischer Maler, die Aufmerksamkeit der Stadt auf sich. Seine Werke sind berühmt für ihre Lebendigkeit – doch dunkle Geheimnisse liegen in den Farben verborgen.

Elias nutzt das Blut junger Männer, um magische Pigmente herzustellen. Diese Pigmente binden die Seelen seiner Opfer an seine Gemälde. Seine Kunst zieht sowohl wohlhabende Bürger als auch mächtige Fraktionen an, einschließlich des Stadtrats und der Marine von Grünhafen, die die Macht hinter seinen Bildern für ihre Zwecke nutzen wollen.

Elias Verdain hat sich mit seiner Kunst nicht nur bei den wohlhabenden Bürgern, sondern auch bei Mitgliedern des Stadtrats einen Namen gemacht. Besonders Thaddeus Schwarzfeder, der kunstliebende Hauptmann der Stadtwache und Eleniel Windlied, eine wohlhabende Händlerin, fördern Elias' Werk aktiv.

Elias Verdain hat nicht nur Verbindungen zu Mitgliedern des Stadtrats, sondern ist auch durch seine Kunst bei Offizieren der Kriegsmarine von Grünhafen bekannt. Besonders Captain Mered Etheryl, ein einflussreicher Kommandant, der in Grünhafen stationiert ist, schätzt Elias' Werke. Die Marine ist zudem alarmiert über Gerüchte über verschwundene junge Männer – einige von ihnen gehörten zu ihrer eigenen Besatzung.

NPCs

Thaddeus Schwarzfeder: (Mensch, Kämpfer, ca. 35 Jahre alt)

Ist der Hauptmann der Stadtwache und schätzt Elias als kulturellen Schatz von Grünhafen. Er glaubt, Elias' Werke könnten mehr Wohlstand und Besucher in die Stadt bringen. Thaddeus Schwarzfeder hat ein Porträt bei Elias in Auftrag gegeben und lässt keine Kritik an dem Künstler zu. Er wird wütend, wenn jemand Elias beschuldigt, und versucht, Ermittlungen zu verhindern. Wenn die Abenteurer ihn um Unterstützung bitten, weist er sie barsch ab. Er sieht die Anschuldigungen gegen Elias als Beleidigung und droht, die Stadtwache auf sie zu hetzen.

Eleniel Windlied: (Elf; Druidin, , ca. 500 Jahre alt)

Ist Vorsitzende der Händlergilde und sieht in Elias' Kunst eine Möglichkeit, ihre Macht und seinen Einfluss zu vergrößern. Es wird gemunkelt, dass Eleniel Windlied Elias über zwielichtige Kanäle die Chemikalien liefert, die er für seine "Farben" benötigt. Eleniel Windlied verdient am Schwarzmarkt, über den Elias Chemikalien und frisches "Material" erhält. Sie würde Elias jedoch fallen lassen, wenn der Künstler auffliegt, um ihren eigenen Ruf zu schützen. Sie spielt die Unschuld und lobt Elias für sein Talent, gibt aber kleine Hinweise, die auf ihren Schwarzmarktgeschäften basieren. Ein Wurf auf **Einschüchtern (DC 15)** oder **Überreden (DC 18)** könnte sie dazu bringen, Informationen über Elias' "Besorgungen" preiszugeben.

Captain Mered Etheryl: (Halb-Ork, Schurke, ca 50 Jahre alt)

Ein strenger, pflichtbewusster Offizier, der Elias Verdain als Aushängeschild für die kulturelle Bedeutung Grünhafens sieht. Er ist in Grünhafen geboren und sieht die Kriegsmarine als Puffer zwischen der Händlergilde und der Stadtwache. Gleichzeitig ergreift er jede sich bietende Möglichkeit den Einfluss der Kriegsmarine zu erweitern. Er achtet dabei darauf, sich bedeckt zu halten und subtil vorzugehen. Er ist bereit, drastische Maßnahmen zu ergreifen, wenn er glaubt, dass die Abenteurer Grünhafen destabilisieren. Wenn die Abenteurer ihre Anschuldigungen gegen Elias vorbringen, fordert Mered stichhaltige Beweise. Er ist skeptisch, da Elias ein hoch angesehenes Mitglied der Gemeinde ist. Mered warnt sie davor, auf eigene Faust zu handeln, da das "Stören der Ordnung" in Grünhafen schwerwiegende Konsequenzen haben könnte.

Elias Verdain: (Elf, Magier, ca.400 Jahre alt)

Ein exzentrischer Maler. Seine Werke sind berühmt für ihre Lebendigkeit. Elias nutzt das Blut junger Männer, um magische Pigmente herzustellen. Diese Pigmente binden die Seelen seiner Opfer an seine Gemälde. Elias Verdain hat sich mit seiner Kunst nicht nur bei den wohlhabenden Bürgern, sondern auch bei Mitgliedern des Stadtrats einen Namen gemacht. Besonders Thaddeus Schwarzfeder, der kunstliebende Hauptmann der Stadtwache und Eleniel Windlied, eine wohlhabende Händlerin, fördern Elias' Werk aktiv. Auch Captain Mered Etheryl, ein einflussreicher Kommandant, der in Grünhafen stationiert ist, schätzt Elias' Werke.

Einstiegsmöglichkeiten

1. Ein verschwundener Sohn

Ein Matrose der Kreigsmarine wird aus dem Hafenbecken gefischt.

Gerald, ein einfacher Fischer, bittet die Abenteurer, seinen Sohn Tarin zu finden. Tarin ist ebenfalls Matrose der Kriegsmarine .Tarin verschwand, nachdem er für Elias Modell gestanden hatte.

2. Ein mysteriöser Käufer

Ein Händler bietet den Abenteurern eine hohe Summe, um ein Gemälde von Elias zu beschaffen. Er behauptet, ein Sammler zu sein, doch in Wahrheit sucht er Beweise für Elias' dunkle Taten, um sie gegen den Stadtrat zu verwenden.

Das Gemälde scheint magisch, und eine Analyse zeigt, dass es Seelenenergie enthält. Der Händler deutet an, dass Mitglieder des Stadtrats Elias schützen könnten.

Als die Abenteurer das Gemälde abholen, wirkt es übernatürlich lebendig, und ein **Wurf auf Arkane Kunde (DC 15)** zeigt, dass es magische Runen enthält.

Der Händler, wenn er das Gemälde erhält, wird in der Nacht von Albträumen geplagt, in denen eine gefangene Seele um Hilfe fleht.

3. Eine Einladung zum Porträt

Elias lädt die Abenteurer ein, ihm Modell zu stehen, nachdem er sie in der Stadt gesehen hat. Er behauptet, von ihrer "Ausstrahlung" inspiriert zu sein, und bietet ihnen Gold für eine Sitzung.

Während der Sitzung bemerken die Abenteurer seltsame magische Effekte und hören nachts Geräusche aus dem Keller. Elias scheint von ihrem Blut und ihrer Lebenskraft fasziniert zu sein.

4. Der Tod eines Matrosen

Die Abenteurer werden Zeugen, wie die Leiche eines jungen Matrosen aus dem Hafen gezogen wird. Der Körper ist blutleer mit aufgeschlitzten Schlagadern und die Haut zeigt Spuren von magischen Runen. Der lokale Heiler behauptet, dass das Blut auf seltsame Weise "entleert" wurde. Captain Mered Etheryl heuert die Abenteurer an um den Fall zu klären

Die Verbindung zu Elias:

Seine Kameraden berichten, dass der Matrose zuletzt in Elias' Gesellschaft gesehen wurde. Er hatte für ihn Modell gestanden. Die Stadtwache unter Thaddeus Schwarzfeders Leitung zögert, Ermittlungen aufzunehmen, da Elias ein angesehener Bürger ist.

5. Ein seltsames Vermächtnis

Ein alter Bekannter der Abenteurer (z. B. ein verstorbener Mentor oder ein ehemaliger Auftraggeber) hat ihnen ein kleines Vermächtnis hinterlassen – ein Porträt, das von Elias gemalt wurde.

Das Bild beginnt, die Abenteurer in ihren Träumen zu verfolgen. Sie sehen, wie die Figur im Gemälde um Hilfe ruft.

Ein Wurf auf Geschichte (DC 15 oder Nachforschungen in der Stadt enthüllen, dass Elias für seine "unglaubliche Lebendigkeit" bekannt ist – aber viele seiner Modelle verschwunden sind.

6. Ein Auftrag von Elias selbst

Elias wendet sich an die Abenteurer mit einer Bitte: Er habe gehört, dass jemand versucht, seine Arbeit zu sabotieren. Er bietet ihnen Gold, wenn sie seine "Feinde" ausfindig machen.

Während sie ihm helfen, entdecken die Abenteurer Beweise für seine dunklen Geheimnisse.

Elias versucht, sie zu manipulieren, indem er behauptet, seine Gegner seien neidische Konkurrenten oder misstrauische Bürger.

7. Ein vermisstes Modell

Die Schwester oder der Bruder eines vermissten Modells (nicht Geralds Sohn, sondern eine andere Figur) bittet die Abenteurer um Hilfe. Sie behauptet, dass ihr Verwandter vor Wochen für Elias Modell gestanden hat und seither nicht zurückgekehrt ist. Das Bild des Verwandten in Elias Austellung bewegt bei längerer Betrachtung die Augen

Der Gesuchte könnte ein Kontakt oder ein Mitglied der Familie eines Gruppenmitglieds sein

Alternativ könnte der Vermisste ein junger Adliger oder Händler aus einer anderen Stadt sein.

8. Ein magischer Auftrag

Ein Magier oder Priester engagiert die Abenteurer, um herauszufinden, warum in Grünhafen eine seltsame magische Aura zu spüren ist.

Die Untersuchung führt sie zu Elias' Atelier, da die magischen Signaturen in seinen Gemälden konzentriert sind.

Der Magier vermutet, dass die Bilder Seelen enthalten, und fordert die Abenteurer auf, ein Gemälde für die Analyse zu beschaffen.

Der Fortschritt der Quest

Die Abenteurer folgen den Spuren, die sie durch verschiedene Einstiegspunkte gefunden haben. Sie können dabei Hinweise entdecken wie:

Briefe: Die Abenteurer können herausfinden, dass Elias regelmäßig Chemikalien über Eleniel Windlied bezieht und dass Thaddeus Schwarzfeder sein Atelier häufig besucht. Wichtige Beweise könnten sein:

Ein Lieferzettel von Eleniel Windlied, der Elias Säure und andere Chemikalien liefert.

Ein Brief von Thaddeus Schwarzfeder, in dem er Elias als "Meister seines Handwerks" lobt und ihm weitere Aufträge anbietet.

Korrespondenz mit Thaddeus Schwarzfeder und Captain Mered, die Elias' Schutz sicherstellt und die geforderte "Lebende Ware"verspricht.

Zeugenberichte: Aussagen von Hafenarbeitern, die seltsame Lieferungen und Gerüchte über verschwundene Männer erwähnen.

Ein Fischer hat gesehen, wie Elias spät in der Nacht Fässer in ein Boot verladen hat.

Ein betrunkener Matrose erwähnt, dass Elias regelmäßig "spezielle Chemikalien" kauft, darunter Säuren und ungewöhnliche Pigmente.

Einige junge Matrosen, die als Wachen der Kriegsmarine in Grünhafen dienten, sind ebenfalls verschwunden. Gerüchte verbinden Elias mit einer hochrangigen Figur in der Marine, die sich schützend vor ihn stellt.

Die Galerie

Elias Galerie liegt am Stadtrand in einer kleinen Villa. Tagsüber können die Abenteurer Elias besuchen. Er begrüßt sie freundlich, bietet an, sie zu malen, und zeigt seine Werke. Einige Porträts wirken unnatürlich lebensecht. Die Atmosphäre ist unheimlich, und ein Wahrnehmungswurf (DC 15) kann Hinweise auf Magie in den Bildern oder den Geruch von Blut enthüllen. In der Nacht können sie das Atelier infiltrieren und den verborgenen Keller finden.

Im Keller finden Sie:

- blutige Werkzeuge und Alchemieausrüstung.
- Fässer mit Säure, in denen teilweise aufgelöste Überreste zu finden sind.
- Tarin, gefangen in einem Ritualkreis, schwach, aber am Leben.
- 2 weitere Junge Männer, die in Käfigen gehalten werden, beinahe nicht mehr am Leben
- Eine Reihe verstörender Porträts, die magische Runen enthalten. Sie binden die Seelen seiner Opfer und verleihen den Gemälden ihre Lebensechtheit.

Elias ist im Keller zu finden und möchte sein Ritual ausführen.

Wenn die Abenteurer Elias konfrontieren, versucht er zunächst, sie zu manipulieren. Er erklärt, dass seine Kunst "die wahre Essenz des Lebens" einfängt und dass seine Opfer "unsterblich" geworden seien. Elias nutzt Blutmagie, um Seelen an seine Werke zu binden.Die Abenteurer können entdecken, dass Elias die Lebenskraft seiner Opfer nicht nur für seine Kunst verwendet, sondern auch ein mächtiges magisches Ritual vorbereitet. Ziel ist es, ein magisches Meisterwerk zu schaffen, das IHN unsterblich machen soll.

Elias ist ein Zauberwirker (CR 3), der Nekromantie- und Illusionszauber einsetzt. Er hat außerdem magische Farbe, die er im Kampf als improvisierte Waffe nutzen kann (sie verursacht psychischen Schaden).

Sollte er sterben, lösen sich die Runen in seinen Bildern auf, und die gefangenen Seelen werden befreit.

Während des Kampfes erscheinen Soldaten der Marine, um die Situation zu kontrollieren. Captain Mered befiehlt den Abenteurern, Elias lebend zu übergeben.

Politische Reaktionen:

Wenn Elias stirbt oder entlarvt wird, hat dies Auswirkungen auf den Stadtrat:

Thaddeus Schwarzfeder: Verliert an Glaubwürdigkeit, weil er Elias verteidigt hat. Seine Gegner könnten dies ausnutzen.

Eleniel Windlied Bestreitet jede Verbindung zu Elias und gibt ihm die alleinige Schuld. Wenn die Abenteurer seine Rolle beweisen, wird er für eine Weile vorsichtiger agieren müssen.

Wenn die Abenteurer Elias töten, riskieren sie den Zorn der Marine. Mered könnte sie beschuldigen, Beweise vernichtet zu haben. Wenn Elias überlebt, versucht er, die Schuld auf andere zu schieben. Die Marine könnte seine magischen Erkenntnisse für sich beanspruchen.

Langfristige Konsequenzen für eine größere Kampagne

Elias' Werk könnte die Aufmerksamkeit anderer Magier oder dunkler Mächte auf die Abenteurer lenken, wenn das Abenteuer in einer größeren Kampagne Verwendung findet

Die Bürger feiern die Abenteurer als Helden, wenn sie Elias entlarven und Tarin retten.

Die Grünhafener Marine könnte sie jedoch misstrauisch beobachten.

Wenn die Marine Elias' Forschungen erhält, könnten diese später in einem Krieg gegen Grünhafens Feinde eingesetzt werden.

Politische Fraktionen innerhalb des Stadtrats könnten versuchen, die Situation auszunutzen, um ihre Macht zu stärken.Die politischen Spannungen im Stadtrat könnten zunehmen, was die Abenteurer in zukünftige Intrigen verwickeln könnte.

Galerie von Elias Verdain

Allgemeine Atmosphäre:

Das Atelier ist düster, mit einer unheimlichen Mischung aus kreativem Chaos und morbider Präzision. Überall hängen Gemälde, die verstörend realistisch wirken – einige scheinen sich zu bewegen, wenn man nicht hinsieht. Der Raum wird von schwachem, flackerndem Licht aus magischen Laternen beleuchtet. Der Boden ist an manchen Stellen mit verschmierten Farben und Blutspuren befleckt.

Räume auf der Karte

1. Hauptraum (15x15 Felder): Das Atelier

Zentrales Feature:

Ein großer, massiver Tisch in der Mitte des Raums ist übersät mit Pinseln, Leinwänden, Farbtöpfen und magischen Pigmenten.

Lebendige Gemälde:

An den Wänden hängen mindestens drei große Gemälde (Platzhalter für die lebendigen Gemälde, die Elias beschwören kann). Die Spieler können sie angreifen oder werden von ihnen bedroht.

Fallen:

Farben auf dem Boden (drei 5x5-Felder große Bereiche) sind verzaubert. Eine Kreatur, die darüber läuft, muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf (DC 13) bestehen, um nicht auszurutschen und zu fallen.

Dekor:

Ein Regalsystem mit alchemistischen Materialien (z. B. "Blutrot" in Phiolen, beschriftet mit Namen).

Ein verstörendes, unfertiges Gemälde auf einer Staffelei, das die Spieler beim Näherkommen magisch zurückstößt.

2. Empfangsraum (10x10 Felder): Die Galerie

Eingang zur Galerie:

Eine doppelflügelige Tür führt von der Straße ins Atelier. Der Raum dient als öffentliche Galerie und ist sauberer als die anderen Räume.

Feature:

Ein Gemälde mit einem magischen Rätsel (z. B. ein Farbcode oder eine versteckte Botschaft), das den Zugang zum Arbeitszimmer freischaltet.

Deko:

Fertige Gemälde, deren düstere Themen Krieg, Tod und Verlust zeigen. Die Spieler können hier Hinweise auf Elias' finstere Methoden finden.

3. Arbeitszimmer (10x15 Felder): Elias' Rückzugsort

Feature:

Ein schwerer Schreibtisch mit einem verschlossenen Tagebuch (Hinweise auf seine Verbindung zur Stadt und zur Kriegsmarine) und einem offenen Notizbuch

Ein Bücherregal mit arkanen Büchern, die sich bei Annäherung bewegen.

Rätsel: Die Farben des Lebens

Situation: Im Arbeitszimmer finden die Abenteurer eine verschlossene Falltür unter einem schweren, blutgetränkten Teppich. Auf der Falltür ist ein farbiger Kreis mit fünf leuchtenden Segmenten in verschiedenen Farben eingraviert: Rot, Blau, Gelb, Schwarz und Weiß. Neben dem Kreis ist eine kleine, kunstvoll geschnitzte Box angebracht, die fünf identische Farbtiegel enthält – ebenfalls in Rot, Blau, Gelb, Schwarz und Weiß. Eine Inschrift an der Wand lautet:

"Das Leben ist ein Gemälde aus Farben. Wähle weise, welche bleiben, und welche verblassen."

Die Spieler müssen die Farbtiegel in der richtigen Reihenfolge in Einkerbungen am Kreis platzieren, damit die Falltür entriegelt wird.

Das Rätsel entschlüsseln:

Die Abenteurer entdecken im Raum Hinweise darauf, welche Farben wichtig sind und welche "verblassen" sollen. Diese Hinweise sind verstreut und könnten folgende Formen annehmen:

1. Gemälde an der Wand:

Die Gemälde im Raum zeigen folgende Szenen:

Eine Familie die sich um eine Wiege versammelt und fröhlich aussieht. (**Geburt**)

Ein junges Pärchen, das sich in inniger Zuneigung anschaut und die Hände hält.(**Liebe**)

Ein Stillleben mit Totenschädel und einer Uhr die vor diesem Schädel. Im Hintergrund eine heruntergebrannte Kerze. (Vergänglichkeit)

(verganghenkeit)

Ein Porträt eines Mannes in schwarzer Kleidung. Das Gesicht des Mannes ist zweigeteilt. Auf der rechten Seite scheint der Schädel des Mannes unter der Haut durch zu scheinen (**Tod**)

Eine Leiche einer Frau, auf die ein Lichtstrahl fällt. In diesem Lichtstrahl ist Schemenhaft die Gestalt der Frau zu erkennen. Die Gestalt sieht erleichtert und fröhlich aus (**Erlösung**).

Jede Szene ist mit bestimmten Farben dominanter gemalt.

Geburt: Weiß

Liebe: Rot

Vergänglichkeit Blau

Tod: Schwarz

Erlösung: Gelb

2. Elias' Notizbuch:

Eine aufgeschlagene Seite in einem Buch auf seinem Tisch enthält eine kryptische Passage:

"Ohne das Licht des Anfangs, ohne die Leidenschaft des Herzens, ohne die Tränen des Verlusts und das Dunkel des Todes kann das Leuchten des Lebens nicht bestehen."

→ Dies deutet darauf hin, dass die Abenteurer die Farben in der Reihenfolge Weiß, Rot, Blau, Schwarz, Gelb anordnen müssen.

3. Magische Pigmente:

Wenn die Abenteurer die Farbtiegel näher untersuchen, bemerken sie, dass die Pigmente auf magische Weise reagieren, wenn sie in die Nähe der Einkerbungen am Kreis gebracht werden. Die richtige Farbe leuchtet leicht auf, wenn sie über der richtigen Einkerbung schwebt, aber es ist nicht offensichtlich genug, um das Rätsel trivial zu machen.

Fehlversuche und Konsequenzen:

Wenn die Abenteurer die Farben in der falschen Reihenfolge platzieren, löst dies eine Falle aus:

Lebendiges Gemälde erwacht: Ein Lebendes Gemälde von Elias erscheint und greift die Gruppe an. (Dies könnte ein vorbereiteter Gegner sein.) Magischer Fluch: Der Kreis sendet einen Impuls dunkler Magie aus, der jedem in der Gruppe 1W8 Nekrotischen Schaden zufügt.

4. Der Keller (10x15 Felder): Das Labor

Zentrales Feature:

Ein Ritualkreis aus Farben und Blut in der Mitte des Raums, der von unheimlichen Lichtern erleuchtet wird. Hier führt Elias seine dunklen Experimente durch. Verstörende Porträts zieren die Wände

Lebensgefäße:

Vier Säulen enthalten magisch konserviertes Blut, das Elias als Energiequelle dient. Spieler können diese zerstören, um Elias zu schwächen (er verliert temporäre Trefferpunkte).

Falle:

Ein lebendiges Gemälde bewacht den Keller (z. B. "Schrei der Qual").

Dekor:

Regale mit Phiolen, Werkzeugen und Büchern. Ein verschlossener Schrank enthält ein mächtiges magisches Artefakt (Belohnung).

Empfohlene Platzierung von Gegnern

Elias Verdain: Im Hauptraum, nahe dem großen Tisch.

Lebendige Gemälde: Eines im Hauptraum, eines in der Galerie, eines im Keller.

Elias Verdain

Medium humanoid (elf), chaotic evil

Armor Class: 14 (Mage Armor)

Hit Points: 75 (10d8 + 20)

Speed: 30 ft.

STR | DEX | CON | INT | WIS | CHA

10 (+0) | 14 (+2) | 14 (+2) | 18 (+4) | 12 (+1) | 16 (+3)

Saving Throws: INT +6, CHA +5

Skills: Arcana +6, Deception +5, Insight +3, Performance +5

Damage Resistances: Psychic, Necrotic

Condition Immunities: Charmed, Frightened **Senses:** Darkvision 60 ft., Passive Perception 11

Languages: Common, Elvish, Infernal

Challenge: 5 (1,800 XP)
Proficiency Bonus: +3

Traits

Artist's Inspiration (Recharge 6):

Elias kann die Lebenskraft eines Sterbenden kanalisieren, um seine Magie zu stärken. Wenn eine Kreatur innerhalb von 30 Fuß von ihm auf 0 Trefferpunkte fällt, kann Elias 10 temporäre Trefferpunkte gewinnen oder einen seiner Zauberplätze der Stufe 1 zurückgewinnen.

Living Canvas:

Elias kann seine lebendigen Gemälde (beschrieben als separate Kreaturen) als Bonusaktion befehligen, ihre Aktionen durchzuführen.

Spellcasting:

Elias ist ein Zauberwirker der 7. Stufe. Sein Zauberattribut ist Intelligenz (Zauberrettungswurf DC 14, +6 für Zauberangriffe). Er hat folgende Zauber vorbereitet:

- Cantrips (at will): Minor Illusion, Mage Hand, Toll the Dead, Prestidigitation
- 1st level (4 slots): Mage Armor, Shield, Magic Missile
- 2nd level (3 slots): Mirror Image, Misty Step
- 3rd level (3 slots): Counterspell, Fireball
- 4th level (1 slot): Phantasmal Killer

Actions

Multiattack:

Elias führt zwei Angriffe mit seinem Blutpinsel aus oder wirkt einen Zauber und greift einmal an.

Blutpinsel (Melee Weapon Attack):

+5 to hit, reach 5 ft., one target.

Hit: 8 (1d10 + 3) necrotic damage. Wenn Elias trifft, kann er als Bonusaktion einen Tropfen Blut verwenden, um ein Gemälde für eine seiner lebendigen Kreaturen zu aktivieren.

Summon Living Painting (Recharge 5-6):

Elias beschwört ein lebendiges Gemälde an einem unbesetzten Ort innerhalb von 30 Fuß. Die Kreatur kämpft für Elias und bleibt 1 Minute oder bis sie auf 0 Trefferpunkte fällt.

Reactions

Framing Reality (1/Day):

Wenn Elias getroffen wird, kann er ein magisches Gemälde aktivieren, um den Angriff um zu lenken . Der Angreifer muss einen Weisheitsrettungswurf (DC 14) bestehen oder glaubt, Elias getroffen zu haben, o..

Legendary Actions

Elias kann 2 legendäre Aktionen pro Runde verwenden.

1. Paint Shield (1 Aktion):

Elias erschafft eine magische Barriere aus Farbe, die ihm +2 auf seine AC gibt, bis zum Ende seines nächsten Zuges.

2. Stroke of Madness (2 Aktionen):

Elias wendet seine dunklen Fähigkeiten an, um einen Feind in den Wahnsinn zu treiben. Eine Kreatur innerhalb von 30 Fuß muss einen Weisheitsrettungswurf (DC 14) bestehen oder wird 1 Minute lang verängstigt.

Lebendiges Gemälde: "Schrei der Qual"

Medium construct, unaligned

Armor Class: 13

Hit Points: 27 (5d8 + 5)

Speed: 0 ft., fly 30 ft. (hover)

STR | DEX | CON | INT | WIS | CHA

8 (-1) | 16 (+3) | 12 (+1) | 5 (-3) | 10 (+0) | 16 (+3)

Damage Resistances: Acid, Cold,

Damage Immunities: Psychic, Necrotic

Condition Immunities: Charmed, Exhaustion,

Frightened, Grappled, Paralyzed, Poisoned

Senses: Darkvision 60 ft., Passive Perception 10

Languages: —

Challenge: 2 (450 XP)

Traits

Unsettling Presence:

Kreaturen, die ihren Zug innerhalb von 10 Fuß um das Gemälde beginnen, müssen einen Weisheitsrettungswurf (DC 13) ablegen. Bei einem Fehlschlag erhalten sie Nachteil auf Angriffe und Rettungswürfe bis zum Ende ihres nächsten Zuges.

Hovering Canvas:

Das Gemälde kann über Oberflächen und durch die Luft schweben, ohne von Schwerkraft oder Hindernissen beeinflusst zu werden.

Actions

Wailing Visage (Recharge 5-6):Das Gemälde stößt einen ohrenbetäubenden Schrei aus. Jede Kreatur in einem 15-Fuß-Kegel muss einen Weisheitsrettungswurf (DC 13) machen. Bei einem Fehlschlag erleidet die Kreatur 14 (4d6) psychischen Schaden und wird 1 Minute lang verängstigt. Bei einem Erfolg erleidet sie die Hälfte des Schadens und ist nicht verängstigt.

Slash of Shadows (Melee Weapon Attack):

+5 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: 8 (1d8 + 3) necrotic damage.

Lebendiges Gemälde: "Zorn der Farben"

Medium construct, unaligned

Armor Class: 14

Hit Points: 32 (5d10 + 5)

Speed: 0 ft., fly 20 ft. (hover)

STR | DEX | CON | INT | WIS | CHA

10 (+0) | 14 (+2) | 12 (+1) | 3 (-4) | 10 (+0) | 16 (+3)

Damage Resistances: Acid, Radiant

Damage Immunities: Psychic

Condition Immunities: Blinded, Charmed,

Frightened, Paralyzed, Poisoned

Senses: Blindsight 30 ft. (blind beyond this radius), Passive Perception 10

Languages: —

Challenge: 3 (700 XP)

Traits

Explosive Colors:

Wenn das Gemälde zerstört wird, explodiert es in einem Schwall aus magischen Farben. Jede Kreatur innerhalb von 10 Fuß muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf (DC 14) bestehen oder 13 (3d8) Feuerschaden erleiden.

Shifting Hue:

Zu Beginn jedes Zuges wechselt das Gemälde seine dominierende Farbe: Rot (Feuer), Blau (Kälte), Gelb (Blitz), Schwarz (Nekrotisch), Weiß (Radiant). Der Schaden seiner Angriffe ändert sich entsprechend.

Actions

Prismatic Bolt (Ranged Weapon Attack):

+5 to hit, range 30 ft., one target.

Hit: 12 (3d6) Schaden in der aktuellen dominierenden Farbe (siehe Shifting Hue).

Blinding Burst (Recharge 6):

Das Gemälde sendet einen grellen Blitz aus. Alle Kreaturen in einem 15-Fuß-Radius müssen einen Konstitutionsrettungswurf (DC 14) bestehen oder sind 1 Minute lang geblendet. Eine geblendete Kreatur kann am Ende ihres Zuges den Rettungswurf wiederholen.

Lebendiges Gemälde: "Verlorene Seelen"

Medium construct, unaligned

Armor Class: 15

Hit Points: 40 (6d10 + 6)

Speed: 0 ft., fly 20 ft. (hover)

STR | DEX | CON | INT | WIS | CHA

8 (-1) | 14 (+2) | 14 (+2) | 6 (-2) | 10 (+0) | 18 (+4)

Damage Resistances: Cold, Lightning, Psychic

Damage Immunities: Necrotic, Poison

Condition Immunities: Charmed, Frightened,

Paralyzed, Poisoned, Exhaustion

Senses: Darkvision 60 ft., Passive Perception 10

Languages: —

Challenge: 3 (700 XP)

Traits

Soulbind:

Jedes Mal, wenn eine Kreatur innerhalb von 30 Fuß stirbt, regeneriert das Gemälde 10 Trefferpunkte.

Aura der Qual:

Kreaturen, die sich innerhalb von 10 Fuß um das Gemälde befinden, erleiden zu Beginn ihres Zuges 3 (1d6) nekrotischen Schaden.

Actions

Soul Lash (Melee Weapon Attack):

+6 to hit, reach 10 ft., one target.

Hit: 10 (2d6 + 3) necrotic damage, und die Kreatur muss einen Weisheitsrettungswurf (DC 14) bestehen oder bis zum Ende ihres nächsten Zuges gelähmt sein.

Haunting Cry (Recharge 5-6):

Das Gemälde lässt die Stimmen der verlorenen Seelen erklingen. Alle Kreaturen innerhalb von 20 Fuß müssen einen Weisheitsrettungswurf (DC 14) bestehen. Bei einem Fehlschlag werden sie für 1 Minute verängstigt. Eine verängstigte Kreatur kann am Ende ihres Zuges den Rettungswurf wiederholen.

Synergie mit Elias Verdain

- Elias kann mit **Living Canvas** die Gemälde taktisch einsetzen und ihre Position oder Aktionen beeinflussen.
- Kombinierte Fähigkeiten wie **Wailing Visage** oder **Haunting Cry** machen das Atelier zu einem gefährlichen Schlachtfeld, das die Abenteurer herausfordert, Elias schnell auszuschalten.

Dieses Werk steht unter der Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC-BY-4.0).

Die vollständige Lizenz findest du unter:

https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/

This work includes material taken from the System Reference Document 5.1 ("SRD 5.1") by Wizards of the Coast LLC and available at

https://media.wizards.com/2023/downloads/dnd/SRD_CC_v5.1.pdf. The SRD 5.1 is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 International License available at https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.